KOU SHI BUSAWA KT

歷史模擬遊戲

三國志®12

with

威力加強版

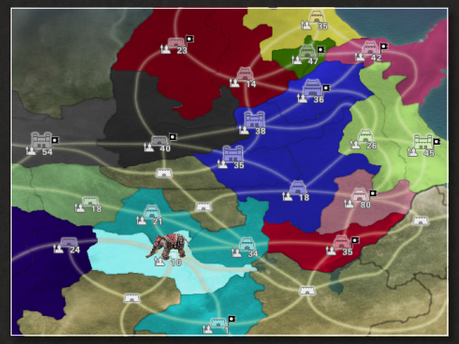
操作指引

什麼是『三國志12 with 威力加強版』

『三國志12 with 威力加強版』是模擬三國志世界的歷史模擬遊戲。
玩家將扮演一名君主，以統一中國大陸為目標。

2012年發售系列第12作。
內政系統可建造設施、配置武將。建築等級上升時可提升國力。另外，發動「秘策」擴展自身勢力或採取防禦，以激烈鬥智攻防戰動搖戰況。
威力加強版中導入「都市技術」。視建造的設施，發展獨特的都市技術，強化各勢力的特色。

戰鬥以即時方式進行



異民族登場

戰場上也可發動秘策

目次

請於遊戲前一讀 …… 3
記載了客戶服務、基本操作。

遊戲說明書 …… 6
遊戲說明書之摘錄。

威力加強手冊 …… 24
威力加強手冊之摘錄。

請於遊戲前一讀

開始遊戲之前

關於安裝、移除的方法，請參閱以下URL的連結。
動作不良，或是出現疑難問題時，請由啟動畫面的「前言」打開Readme，確認「疑難排解」。

Steam® 版安裝方法
http://www.gamecity.com.tw/steam/install.html

在閱讀PDF手冊之前

- 本PDF所刊載之說明書，為由原版說明書之內，將特別有益於遊戲進行之部分進行摘錄之內容。為此並非全頁刊載，敬請理解。
- 部份標示、畫面擷圖，或有可能與產品不同。

※Windows為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或註冊商標。
※Steam為Valve Corporation 的美國及其他國家的商標或註冊商標。

客戶服務

關於本產品的疑問查詢，請參考下面本公司客戶服務部門的聯絡方法。

電話 (02)2325-0156
星期一～星期五10：00 ～ 17：00　※撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

地址 106 台北市大安區復興南路一段323號11樓
臺灣光榮特庫摩股份有限公司
Steam® 版『三國志12 with 威力加強版 中文版』客戶服務部門收

請注意

- 恕不答覆關於遊戲內容相關攻略的問題。
- 本公司對於本產品的售後服務為發售日起的一年內。懇請見諒。
- 本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理。請見諒。
- 本公司對於複製品、出租品或是營業使用品等一概不提供任何售後服務。

新產品介紹　http://www.gamecity.com.tw/

©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

啟動遊戲

啟動遊戲。

可變更畫面模式、聲音、動畫ON/OFF等。

遊戲開始方式

遊戲啟動後，顯示開場畫面。

開場畫面結束或途中點擊畫面可進入初始選單。

◎開始新的遊戲

①由初始選單中，選擇「新開遊戲」。

②選擇要遊玩的劇本。游標指到劇本上會顯示說明。也可選擇PK劇本、假想劇本。

③選擇想要遊玩的勢力。僅能選擇1個勢力。

④顯示環境設定之一覽。點選想要變更的項目進行設定。選擇好了的話，點選「決定」。

⑤確認設定內容。如欲變更內容，點選「返回」回到想要重新設定的項目。變更完成後，點選「決定」。

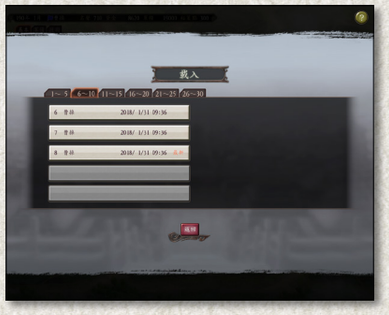
⑥以所設定的內容開始遊戲。

◎繼續遊戲

①由初始選單中，選擇「載入」。

②由一覽點選載入資料的話，可以繼續遊戲。

※遊戲中的話，選擇畫面右下的「功能」之「載入」後進行讀取。



登錄新武將

由初始選單的「編輯」中選擇「登錄新武將」的話，可以讓原創武將登場。

①由初始選單的「編輯」中，選擇「登錄新武將」。

②顯示新武將登錄畫面。如欲全新登錄武將時，點選「創作新武將」。

③顯示新武將編輯畫面。可設定武將姓名、容貌、能力、特技等。選擇「自動作成」的話，會自動設定性別、姓名、能力，簡單製作新武將。自動設定的內容可以變更。

※出生年選擇146年後的話，可以設定任一武將為父親。

④點選「決定」的話，即返回至新武將登錄畫面。
點選「返回」的話，即返回編輯畫面。點選「返回」會回到選單。

遊戲結束方式

請注意

本遊戲不會自動保存。
如欲繼續遊戲，請於結束前務必進行保存。
可最多保存30處。

◎保存遊戲

①點選畫面右下方之「功能」。

②由選單點選「儲存」。

③顯示保存處所的一覽。點選保存處所。狀況等也可以做為備註寫入。

④點選「決定」進行保存。保存結束後返回遊戲。

◎結束遊戲

①點選畫面右下方之「功能」。
②由選單點選「結束遊戲」。
③顯示「是否確定要結束遊戲？」。選擇「是」即結束遊戲，選擇「否」返回選單。

結束時不會自動保存。
如欲繼續遊戲，請點選畫面右下的「功能」後選擇「儲存」以保存遊戲。

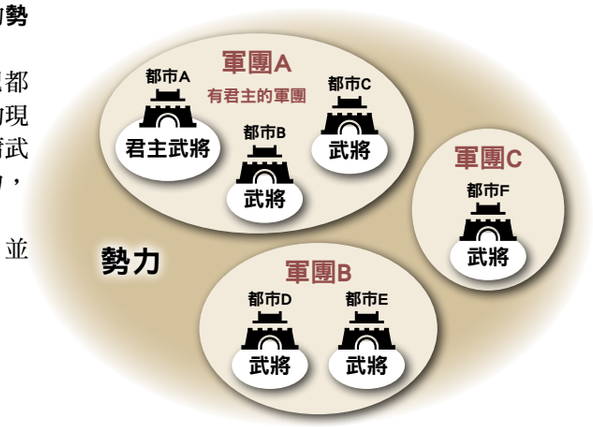
遊戲概要

勢力與軍團

玩家擔任支配部分中國大陸的**勢力**。

勢力由所統治的都市（支配都市），以及所屬於支配都市的現役武將所構成。玩家藉由登庸武將或增加支配都市而擴大勢力，以統一中國大陸為目標。

於勢力內編組**軍團**（P.31），並可委任該軍團統治都市。



命令與進行

玩家於每個月（1回合）發出種種的**命令**（指令）。發完命令後，選擇**進行**啟動時間推進，執行命令。此謂之為戰略。

除了有如建設設施（P.24）般不需命令武將即可的種類之外，也有如生產資金或軍糧般，必須向武將下達命令才可的內容。能對1名武將發出的命令為1個月（1回合）1次，也有需要花費數月（數回合）執行的命令。

如同玩家勢力一般，其他勢力亦執行戰略，待所有勢力的戰略完成的話，即前進至下一個月(回合)。

完成此回合的命令的話，選擇進行。

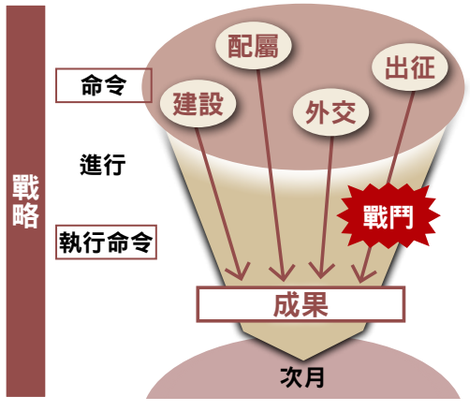
武將的種類

- ●現役武將：所屬於勢力的武將（俘虜武將除外）。
- ●俘虜武將： 因所屬部隊毀滅或勢力滅亡，而被其他勢力捕獲的武將。
- ●在野武將：不屬於任何勢力的武將。可以於設施「求人所」（P.25）登庸。

戰略與戰鬥

戰略主要為實行各都市的內政。於都市建設設施（P.24），或是分發武將（P.24）而聚集兵力或軍糧以提高國力，增強軍備。

完成軍事（P.26）準備之後，編制軍勢進攻其他勢力，**戰鬥**（P.40）獲勝奪取都市。



過關條件

❖遊戲過關❖

藉由戰鬥或勸告（P.29）消滅其他勢力，僅由己方勢力支配大陸的話即為遊戲過關。空白都市（不屬於任何勢力的都市）無須支配。

❖遊戲結束❖

如為以下任一狀態的話，遊戲即告結束。

- 時代成為350年
- 失去支配都市。
- 己方勢力當中不存在現役武將。

軍糧

所謂軍糧，為運用兵力所需之物。

於軍事出征或運輸時，隨著運用兵力的增加，所消費的軍糧也會為之增加。此外，在遭受其他勢力的攻擊時，如果沒有軍糧的話將無法運用兵力。軍糧可以於設施「農園」（P.25）進行生產。

戰略的流程

介紹『三國志12』的戰略流程。

建設設施，配屬武將吧 （P.24）

要戰勝敵勢力，必須先富裕己勢力。
於市場可以得資金，於農園可以生產軍糧，於兵舍可以聚集兵力。可登庸武將的求人所也好好活用吧！
配屬武將至設施的話，可以產生巨大效果。將可以提高設施效果的武將分發至各個設施，提昇國力吧！

善加活用秘策吧 （P.34）

秘策可以稱的上是掌握擴大勢力的關鍵。
可以由大陸中的任何地方登庸在野武將的「求賢之策」，以及可以依據名聲而得到相應的資金、軍糧、兵力的「求財之策」等，擁有絕大的效果。雖然要開發秘策必須花費相應的費用及時間，並要有身懷特定特技的武將，但是這些花費是絕對值得的。
此外，也有可於戰鬥發揮威力的秘策。

攻略都市吧 （P.40）

國力提升，並備好秘策的話，就是該出征的時候了！如果周圍敵勢力眾多的話，出征而防守薄弱的都市恐有遭到其他勢力窺伺圖謀的可能。留存部分武將或兵力以防衛都市吧！
為了顧慮到敵人的援軍，如果能夠以超越對手的兵力攻擊的話，將可有利的進行戰爭。將己勢力、他勢力的秘策都列入慎思，以能夠獲勝的編組出征吧！

利用種種的設施吧 （P.25）

面對更為強大的其他勢力，如要更加的發展己勢力的話，就必須建設、加蓋，或重修各式的設施。建設技法所以研究技法，建設製造所以製造兵器，建設計略府以使用特技之「軍師」、「鬼謀」之效果等等……。
留意其他勢力的狀況，研擬適合的戰略吧！

利用軍團吧 （P.31）

當支配都市數增加超過某個階段，統治所有都市的事情將會變得繁瑣。此時，可以新設軍團而委任其統治都市。

戰略

畫面的讀法

❖主畫面❖

所選擇的勢力的基本情報
名聲（P.39）為勢力內，資金及軍糧（P.13）為軍團內共同。

所選擇的都市的基本情報

都市的種類

農業	農業都市。農園的效果上升。
大都市	大都市。兵舍的效果上升。
商業	商業都市。市場的效果上升。
一般	一般都市。不具效果。

配屬於設施中的武將數、設施數、設施數的上限

傷兵
受傷的兵力。
每1回合定量恢復。

防禦
都市城門等防禦的整備度。
因戰鬥而被破壞的話會降低，
每1回合定量恢復。

現役武將數、在野武將數、俘虜武將數

衝車、投石
兵器數。衝車、投石可以於設施「製造所」製造。

資金收支、軍糧收入
每1回合的資金、軍糧的收入與支出的合計。

都市
選擇的話顯示基本情報，再度選擇的話成為都市畫面（P.18）。
君主所在都市會顯示旗幟。

街道
連結都市與都市的道路。僅可向相連之鄰接都市進行出征、輸送。都市被其他勢力所奪取，街道無法與君主所在都市相連的狀態稱為「分斷」，遭到分斷的都市之兵力會減少。

秘策（P.34）
確認，或發動已開發的秘策。

開發秘策（P.34）
開發秘策。
開發中的話，會顯示到開發完成的所需時間。

命令
點擊以執行各項命令。
軍事（P.26）　人材（P.28）
外交（P.29）　賞罰（P.30）
軍團（P.31）

進行
結束此回合並前進至下回合。

	功能（P.28）	進行儲存、載入等。
	都市武將	確認所選擇都市中的所屬武將情報。
	情報（P.19）	確認各項情報。
	秘策狀況	確認秘策發動中的勢力，以及影響都市的秘策。

❖都市畫面❖

小地圖
點擊都市的話，會顯示該都市的都市畫面。

所選擇的軍團的基本情報（P.16）

政廳
點擊對話框的話，可以聽取人民的發言。各個季節會有來自人民的陳情（P.32），將其讓武將執行的話，可成長武將的能力，或是修得特技。

所選擇的都市的基本情報（P.16）

設施（P.24）
對準游標進行配屬、建設等。

開發秘策（P.34）
開發秘策。
開發中的話，會顯示到開發完成的所需時間。

進行
結束此回合並前進至下回合。

返回主畫面
點擊的話即顯示主畫面（P.16）。

秘策（P.34）
確認，或發動已開發的秘策。

秘策狀況、都市武將、情報（P.19）、功能
與主畫面（P.17）相同。

命令
執行各種命令。
軍事（P.26）　人材（P.28）　外交（P.29）
賞罰（P.30）　軍團（P.31）

❖情報❖

於主畫面、都市畫面選擇的話，即顯示項目。選擇項目確認情報。選擇各標題的話可以進行排序。

全勢力	外交	確認勢力的簡易情報或外交關係。
	勢力	確認勢力的狀態或外交、秘策、軍事、收支的狀況。選擇勢力名的話，可以確認勢力詳細情報（P.20）。
	都市	確認都市的狀態或軍事、內政、地理的狀況。選擇都市名的話，可以確認都市詳細情報。
	武將	確認武將的一覽情報。選擇武將名的話，可以確認武將詳細情報（P.22）。
	名品	確認名品的特徵。選擇名品的話，可以確認名品詳細情報。
	官爵	確認官爵的特徵。
	兵科	確認兵科（P.43）的特徵或說明。
	戰法	確認戰法（P.46）的特徵。
自勢力	成果	確認己勢力的前月的成果。選擇都市名的話，可以確認各個都市的成果。
	軍團	確認己勢力的各軍團的狀況或方針。
	都市	確認己勢力的各都市的狀態或軍事、內政、地理的狀況。選擇都市名的話，可以確認都市詳細情報。
	武將	確認己勢力的武將之一覽情報。選擇武將名的話，可以確認武將詳細情報。
	名品	確認己勢力所有的名品的特徵。
	官爵	確認己勢力所有的官爵的特徵。
	秘策	確認秘策之條件或效果、以及開發秘策所不足之物。
	技法	確認己勢力的技法之研究狀況。

以顯示項目。

選擇項目的話，可以確認情報。選擇標題的話可以進行排列。

❖勢力詳細情報❖

選擇情報（P.19）的〔勢力〕並選擇勢力的話，即可顯示。

國號	於歷史事件獲得，或是於達到官爵之「皇帝」位時決定。 ※僅黃巾勢力從一開始即持有「黃巾」之國號。
漢帝	支配後漢皇帝所在都市的話，即顯示漢帝名。名聲將大為上升。 ※黃巾勢力無法擁立漢帝，如支配後漢皇帝所在都市的話，後漢即告滅亡。

君主的官爵
君主所任之官爵。名聲（P.39）上昇的話，可就任更高的官爵。
※要被任命為官爵「州刺史」、「州牧」的話,必須支配州都（可由情報（P.19）之〔都市〕之〔地理〕進行確認）。

名品之所有數
可於褒美（P.30）授予的名品數。

捲動選擇勢力

所持有的秘策、發動中的秘策及該期間，開發中的秘策與開發所需期間

對於己勢力的印象、與己勢力的關係
印象高的話，可以有利的進行外交（P.29）交涉。
關係於透過交涉而達成「停戰」、「同盟」關係時顯示。

軍團	軍團之一覽情報。
都市	支配都市之一覽情報。
武將	武將之一覽情報。
官爵	所擁有的官爵的一覽情報。
名品	所擁有的名品的一覽情報。

請求勢力、請求目標
被同盟中的其他勢力所請求時的目標及請求之勢力。

聯合	與其他勢力組成聯合以敵對某一勢力時顯示「〇」。
標的	成為聯合標的的勢力。聯合加盟勢力攻略標的勢力的都市的話，名聲（P.39）將會上升。

小地圖
支配都市閃爍表示。

❖武將詳細情報❖

選擇情報（P.19）的〔武將〕或都市武將（P.17），並由一覽當中選擇武將名的話即可顯示。

捲動選擇武將

列傳
可觀看血緣者、武將說明。

忠誠
低的話，將容易下野（脫離麾下），或是叛投其他勢力。

能力

	於戰略之效果	於戰鬥之效果
統率	設施「兵舍」（P.25）的募兵量會增加。 有可以縮短研究期間的技法。 可以用〔輸送〕（P.27）運輸的兵力會增加。	指揮兵力增加。 部隊的戰鬥力上升。
武力	設施「巡察局」（P.25）的名聲上升效果提高。 有可以縮短研究期間的技法。	單挑（P.44）時的技牌變強。 有可以提高效果的戰法。
智力	秘策開發期間縮短。 設施「製造所」（P.25）的兵器製造期間縮短。 設施「計略府」（P.25）的效果提高。 獻策（P.34）的成功率上升。 設施「求人所」（P.25）的登庸、探索變得容易成功。	視野變廣。 有可以提高效果的戰法。
政治	交涉容易成功、交涉次數增加。 設施「市場」、「農園」（P.25）的收入增加。 有可以縮短研究期間的技法。	——

健康狀態

健康	普通的狀態。
負傷、生病	所有的能力減半。一段時間後康復。

俸祿
於每一回合做為俸祿所支付的資金。

待遇

感謝	俸祿較武將所希望為多的狀態。忠誠慢慢上升。
（全無）	普通的狀態。
不滿	俸祿較武將所希望為少的狀態。忠誠慢慢下降。

仕官以來的年數

特技（P.38）
所持有的特技顯示為藍色。

所擁有的名品的一覽情報

可使用的戰法（P.46）

可指揮兵力之最大數（P.27）

設施

建設設施，並配屬武將於該設施的話，可以獲得種種效果。於都市畫面選擇設施或設施名的話，即顯示〔配屬〕、〔建設〕、〔增築〕等指令。

❖建設❖

建設設施。
選擇空地，選擇要建設的設施。選擇已建設的設施的話，可以改建為其他設施。建設會花費1個回合。
※於命令〔研究〕或〔製造〕中撤除該設施的話，將會中止研究技法或製造兵器。

選擇空地，決定要建設的設施。

❖增築❖

增築設施，提昇設施Lv（最大Lv5）。增築會花費數回合。設施Lv上升的話，設施的效果也會上升。
藉由〔一併增築〕，可以複數選擇要增築的設施，一舉進行增築。
※即使〔增築〕時，目前的設施Lv效果依然持續。

建設設施「農園」。

❖配屬❖

配屬武將至已建設好的設施。
選擇設施，以〔配屬〕選擇要分發的武將。武將將依據其對於該設施的影響能力高低順序顯示。此外，如果武將持有影響該設施效果的特技的話，特技名將會以藍色顯示。
選擇〔自動配屬〕的話，將會自動配屬武將至各設施。已經被配屬的武將也會再度被配屬。

活用自動配屬吧！

❖製造❖

於製造所製造兵器（衝車、投石）。
獲得技法「製造兵器」（P.37）的話，可以製造兵器。

❖研究❖

於技法所研究技法（P.36）。要研究技法，必須要有2處技法所。

❖求人❖

於求人所登庸武將，或是探索尚未發現的武將。
於求人所選擇〔求人〕後，選擇武將與方針。可以用 一覽 於一覽選擇武將。

- 〔**任意登庸**〕 登庸優先，同時進行探索。
- 〔**武將登庸**〕 優先登庸指定的武將，同時進行探索。
- 〔**探索**〕 探索優先，同時進行登庸。

❖設施一覽❖

特：影響之特技

市場

資金收入增加。
影響之能力：政治
特**商才**：資金收入更為增加。
特**名士**：名聲上升。

農園

軍糧收入增加。
影響之能力：政治
特**耕作**：軍糧收入更為增加。
特**名士**：名聲上升。

兵舍

募兵量增加。
影響之能力：統率
特**練兵**：募兵量更為增加。
特**兵心**：傷兵的恢復速度上升。

巡察局

名聲上昇。
影響之能力：武力
特**補修**：都市的防禦（P.16）之恢復速度上升。
特**監視**：阻止俘虜武將的逃脫。

計略府

阻止來自其他勢力的挖角登庸。
影響之能力：智力
特**軍師**：鄰接都市的防禦低下。
特**鬼謀**：奪取鄰接都市的兵器。防止其他勢力之計略府的效果。

製造所

製造兵器（衝車、投石）。
影響之能力：智力

求人所

探索、登庸武將。
影響之能力：智力
特**收集**：於探索時可發現名品。
特**人脈**：可以登庸鄰接都市的在野武將。

技法所

研究技法（P.36）。
同一都市中必須有2處技法所才能進行研究。

軍事

向其他勢力的都市出征，或是向己勢力的其他都市進行輸送。

❖出征❖

讓軍隊開向其他勢力的都市，發動戰鬥（P.40）。

❶由地圖選擇出征對象的其他勢力之都市或空白都市。可以用 一覽 於一覽選擇都市。僅可向以街道連結的都市（鄰接都市）出征。

※鄰接都市可以由情報（P.19）之「都市」的「地理」進行確認。

可出征的都市會著色顯示。

❷選擇並決定出征武將。

決定出征武將的指揮兵力和兵科，設定預備兵與援軍。

請求援軍

要求援軍的都市及其勢力。僅限與目標都市鄰接的都市可以請求。

預備兵

於戰鬥中防守本營的兵力。本營於成為0的狀態下遭到攻擊的話，戰鬥即告敗北。

分配予武將的兵力

可直接輸入數字。

武將的兵科（P.45）

擁有兵器（衝車、投石）時，選擇 卄、卅 的話即成為該兵科。

執行武將

選擇武將（剪影）後，由一覽中選擇出征的武將。

自動編制	自動選擇武將，並分配兵力。預備兵也會被自動編組。
武將一併	選擇於一覽點選的武將。
最大兵力	將最大的兵力平均的編組予選擇中的武將。
兵力一併	總攬指定選擇中的武將之兵力。

❸選擇〔進行〕的話，軍隊出征，開始戰鬥（P.40）。

向己勢力的都市請求援軍時，於戰鬥前，同❷並決定編組軍隊。

出征空白都市（不屬於任何勢力的都市），或是其他勢力的都市無法編組迎擊軍隊的話，即可不戰而壓制都市。

※如欲於出征時向同盟中的其他勢力要求援軍的話，必須預先以外交（P.29）進行「請求」。

※如果遭到其他勢力的軍隊攻擊的話，也如同出征一般編組軍隊，進行戰鬥。

❖輸送❖

❶由地圖選擇輸送的目標都市。對準游標的話，即顯示執行期間。可以用 一覽 於一覽選擇都市。

❷選擇執行武將。可以用 一覽 於一覽選擇武將。

此外，輸送完執行武將任何所屬都市後，選擇〔返回〕〔入城〕。

- 〔**返回**〕　於輸送後回到原來的都市。至返回止會耗費時間。
- 〔**入城**〕　於輸送後所屬於目標都市。

❸決定輸送物資（兵力、兵器）的數量。顯示因輸送所消費的軍糧。

※執行武將的指揮兵力越大的話，可輸送的兵力就愈多。

❹選擇〔進行〕，待執行期間過了之後，即完成向目標都市的輸送。

指揮兵力的決定方式

於出征分配予武將的最大指揮兵力數，依據武將的統率（P.24）而定。

此外，被任命為官爵（P.30）的話，最大數將更為增加。

人材

將武將移動至其他都市，或是由其他都市喚來。

❖移動❖

選擇目標都市與要移動的武將。選擇目標都市的話，將顯示執行期間。
可以用 地圖 從地圖，或是用 一覽 從一覽進行選擇。

❖召喚❖

選擇要召喚至所選擇中的都市的武將。可以同時召喚多名的武將。可以用 一覽 於一覽選擇武將。

功能

於主畫面、都市畫面選擇 ⚙ 的話，即開啟功能。於功能處可以儲存、載入資料，或是進行戰鬥演習、確認實績等。

儲存（P.9）		儲存資料。
載入（P.9）		載入資料。
環境設定（P.11）		設定遊戲環境。
戰鬥演習		以遊戲教學方式演習戰鬥（P.40）。
實績	武將名鑑	確認曾經所屬於己勢力的武將。
	秘策成就	確認開發、發動過的秘策的成就。
說明	用語辭典	確認『三國志12』的用語。
	版本情報	確認『三國志12』的版本情報。
開始選單（P.8）		返回開始選單。
電腦操控		將所負責的勢力交由電腦操作。於電腦操控時選擇 ⇄ 的話，選擇負責勢力後可返回遊戲。
結束遊戲（P.9）		結束遊戲。

外交

向其他勢力派出使者進行交涉。
可以與其他勢力訂立2年的同盟（可請求援軍）、簽訂6個月的停戰（相互無法出征）協定，或是勸告投降（納入己勢力的支配之下）。此外，還可以要求提供資金或軍糧。
發動了秘策「折衝之策」（P.35）的話，可以將兵力或技法、秘策做為交涉材料。

❶選擇要交涉的其他勢力，以及要派至對方做為使者的武將。君主間的契合度越好的話，則交涉越容易成立，反之，如果契合度不好的話，則不易成立。武將的政治越高的話，交涉越容易成立，擁有特技「口才」的話，可交涉次數將會增加。

❷〔進行〕而執行期間經過的話，即開始交涉。決定向對方要求的「約定」及做為約定代價交付對方的「提示」的條件。

❸不論交涉成立與否，可以一直進行交涉直到所有次數用盡為止。選擇〔中斷〕的話，可以結束交涉。

成功機率
按照容易成功的順序顯示「確實」「高」「略高」「略低」「低」「無」。

名聲差距的影響
勢力的名聲越高的話，可以更為有利的進行交涉。

印象
越高的話，交涉越容易成立。於交涉成立時，對於約定的提示少的話印象將會降低，多的話則可以提升印象。

賞罰

決定關於己勢力的現役武將、俘虜武將之處置。

❖加薪❖

增加現役武將的俸祿，略為提昇武將的忠誠。每名武將每次可增加的俸祿為資金50。對於武將的希望俸祿，如果加薪後的俸祿較高的話，則待遇為「感謝」，低的話則為「不滿」。「感謝」的話忠誠會定期上升，「不滿」的話則會降低。

※增加俸祿的話，相對其份量，每回合的資金支出也會增加。

❖褒美❖

授與現役武將名品，或是沒收武將的名品。
選擇進行授與／沒收的武將及名品的話，武將的能力或忠誠、特技會產生變化。名品無持有限制或個數限制。

※可提升相同能力的名品中，僅反映較高之效果。
※無法向俘虜武將進行沒收。處決俘虜武將的話，可以獲得其所有的名品。

❖官爵❖

任命現役武將官爵，或是解任武將的官爵。
進行任命／解任的話，武將的能力或忠誠會產生變化。
依據君主的官爵之不同，可任命的官爵也會為之變化。名聲越高的話，則君主可以獲得更高位階的官爵。

自動升格	讓已經被任命官爵的武將自動升格。
自動新任	自動任命所有可以任命的官爵。
個別任命	由可以任命的官爵一覽中選擇官爵，並選擇要任命該官爵的武將。
解任	選擇要解任官爵的武將。可以用 一覽 於一覽選擇武將。
全解任	將所有武將的官爵解任。

❖處罰❖

處決（今後不再登場）俘虜武將，或是予以解任（成為在野武將，或是返回所屬勢力）。此外，也可以處決（今後不再登場）現役武將，或是予以流放（成為在野武將）。解任俘虜武將的話名聲將會上升，處決現役武將的話則會降低名聲。

軍團

新設軍團委任統治，或是變更軍團方針及所屬於軍團的都市。
軍團將依據方針自動執行戰略。

❖新設❖

新設軍團。可最多新設3個軍團。
設定方針等選擇〔決定〕的話，即完成新設。

攻略方針

任意攻略	以軍團之判斷向其他勢力的都市出征。
指定攻略	僅向指定的其他勢力的都市出征。
禁止攻略	不自主出征。

都市
選擇所屬於新設軍團的都市。自動選擇軍團的都督(代替君主統治新軍團的武將)，所屬於各都市的所有武將全部進入該軍團。可以用 地圖 從地圖，或是用 一覽 從一覽中選擇都市。

內政方針
勾選許可項目。

軍團物資
決定由己勢力分配至新軍團的資金及軍糧的數量。

新軍團
顯示新軍團的情報。

輸送方針

任意輸送	以軍團的判斷選擇都市輸送物資。
指定輸送	僅輸送物資至指定的都市。
禁止輸送	不進行輸送。

❖編制❖

變更所屬於軍團的都市。

變更都督任太守的都市之所屬對象的話，則該軍團所有都市的所屬將一舉變更。歸為君主所屬的話，則該軍團將被解散，將所屬設為君主以外的其他軍團的話，則2個軍團合而為一。

❖方針❖

變更軍團的方針。

〔新設〕可以變更已設的攻略方針、輸送方針、內政方針。

武將的成長

可以讓武將的能力（P.23）成長，或是修得特技（P.38）。

●陳情：　於政廳（P.18）聽取民眾的陳情並讓武將執行的話，可以讓能力成長，或是修得特技。

●戰略中：　分配予設施，或是正在開發秘策的武將的能力或有可能會成長。

●戰鬥勝利：戰鬥（P.40）獲勝的話，出征武將的任一能力或有可能會成長。

命令一覽

設施	建設（P.24）	於空地建設設施，或是改建設施。 依據設施種類之不同，效果或費用也會因之而異。
	增築（P.24）	增築設施，提昇Lv。Lv越高的話，設施的效果也越高。
	配屬（P.24）	配屬武將至設施。依據設施不同有影響的能力也會因之而異，擁有特定的特技（P.38）的話可以獲得追加效果。
	製造（P.24）	於設施「製造所」製造兵器（衝車、投石）。
	研究（P.24）（P.36）	於設施「技法所」研究技法。 需有2處技法所，及2位武將。
	求人（P.25）	可以於設施「求人所」登庸、探索武將。
軍事（P.26）	出征	編組軍隊，向其他勢力的都市進行戰鬥。
	輸送	運送兵力或兵器（衝車、投石）至其他支配都市。
人材（P.28）	移動	讓武將移動至其他的支配都市。
	召喚	由其他支配都市召喚武將過來。
外交（P.29）		與其他勢力進行交涉。
賞罰（P.30）	加薪	增加現役武將的俸祿。
	褒美	授與現役武將名品，或是予以沒收。
	官爵	任命現役武將官爵，或是予以解任。
	處罰	處決或是釋放俘虜武將，處決或是流放現役武將。
軍團（P.31～32）	新設	新設軍團。
	編制	變更所屬於軍團的都市，或是解散軍團。
	方針	變更軍團的方針。
秘策（P.34）		發動秘策。
開發祕策（P.34）		開發秘策。 需有武將3人。
獻策（P.34）		延長所發動的秘策的期間，或是提高效果。

秘策

何謂秘策

擁有強大效果之策是也。
戰略時為對抗強大敵勢力的莫大助力，戰鬥時於關鍵時刻發動的話，可以一舉改變戰局。
各勢力可最多同時擁有3項。發動的話即用完，可以藉由開發秘策再度獲得。

開發秘策

選擇主畫面（P.16）、都市畫面（P.18）之 開發秘策 進行開發。一次僅能開發一項。每項秘策都分別需要擁有必要特技的武將3人及資金。
※開發秘策的執行武將，僅可由選擇中的都市選取。

開發武將
選擇3人。每項秘策分別需要擁有特定的特技。

開發期間
開發所需回合數。

平均智力
開發武將3人的平均智力。85以上的話開發期間會縮短，未滿70的話開發期間會加長。

獻策

於戰略中發動秘策的話，即顯示 獻策 。選擇 獻策 的話，麾下武將會獻上幾項秘策。成功的話，可獲得如延長秘策的發動期間等種種效果。
獻策僅可於一項的秘策發動中進行一次，且內容因武將而異。

秘策一覽

❖戰略❖

秘策名	必要特技	效果	開發費用
折衝之策	口才	於外交交涉可以將兵力、秘策、技法做為交涉材料。	1000
求財之策	名士	於每一回合獲得與名聲相應的資金、軍糧、兵力。	1000
收奪之策	單挑	奪取計略府所在都市相鄰之敵都市的資金、軍糧、兵力收入。	1000
離間之策	口才、軍師	計略府所在都市相鄰之敵都市的武將的忠誠會下降。	2000
占糧之策	耕作	不再需要俸祿，可獲得相應的軍糧。	2000
縮地之策	神速、水練	輸送、移動皆可於1回合內到達。	2000
封印之策	軍師、鬼謀	阻止與計略府所在都市相鄰之其他勢力的秘策發動與開發。	2000
求賢之策	收集、人脈	將在野武將的登庸範圍擴展至全中國大陸。	3000
絕道之策	監視、鬼謀	阻止與計略府所在都市相鄰之敵都市的出征與請求援軍。	3000
用眾之策	兵心、豪傑	武將的指揮兵力倍增（上限30000）。	5000

❖戰鬥❖

秘策名	必要特技	效果	開發費用
遠望之策	無	於一定時間當中，戰場全體的視野變廣。	2000
禁出之策	攻城	於一定時間當中，本營內的敵部隊變得無法出擊。	2000
禁回之策	補修	於一定時間當中，所有的敵部隊無法返回本營。	2000
援兵之策	兵心、神速	平均分配預備兵給出征中的己軍部隊。	2000
回營之策	練兵、神速	所有的己方部隊返回本營。	2000
鼓舞之策	練兵	於一定時間當中，所有的己方部隊的戰鬥力上升。	3000
伏兵之策	監視、軍師	於一定時間當中，所有的己方部隊成為伏兵。	3000
無策之策	監視、軍師、鬼謀	於一定時間當中，敵人無法使用秘策與戰法。	4000
連環之策	口才、水練、軍師	於一定時間當中，所有的敵方部隊的機動力降低。	5000
空城之策	補修、冷靜、軍師	於一定時間當中，對於己方的本營與城門的損害將大為減少，並可維持所佔據的陣。	5000

技法

何謂技法

各勢力所擁有的特殊技術是也，與秘策不同，其效果永久不滅。獲得的話，可以有利的進行戰略或戰鬥。
技法分有Lv，使其成長的話可以強化效果。各個技法之最大Lv依據勢力而定。
雖然技法的獲得數並無限制，但是由於無法同時研究多個技法，因此要獲得並使其成長的技法的選擇便為重要。而這也將延伸成為勢力的特長吧。

研究技法

於設施「技法所」（P.25）選擇〔研究〕，選擇想要獲得的技法進行研究。一次僅能研究一項。
技法所如有2處的話，即需要資金及滿足必要能力的武將2人。技法Lv越高的話，需要更多的資金及較高的能力。

研究武將
選擇滿足必要能力的武將2人。

研究期間
研究所需回合數。

平均能力
研究武將2人的平均能力。依據技法Lv之不同，期間短縮的條件也會因之而異。

固有技法

有如劉備或曹操、孫堅般可以研究固有技法的勢力。其效果會較其他的技法更強或特殊。

技法一覽

❖軍略❖

技法名	必要兵科、能力	效果
槍兵攻擊	槍兵、武力	槍兵的攻擊力上昇。
槍兵防禦	槍兵、武力	槍兵的防禦力上昇。
槍兵破壞	槍兵、武力	槍兵給予敵之城門或兵器的損害增加。
騎兵攻擊	騎兵、武力	騎兵的攻擊力上昇。
騎兵防禦	騎兵、武力	騎兵的防禦力上昇。
騎兵機動	騎兵、武力	騎兵的機動力上昇。
弓兵攻擊	弓兵、武力	弓兵的攻擊力上昇。
弓兵防禦	弓兵、武力	弓兵的防禦力上昇。
弓兵射程	弓兵、武力	弓兵的射程擴大。

❖政略❖

技法名	必要能力	效果
製造兵器	統率、智力	Lv1的話可製造衝車，Lv3的話可製造投石。兵器的性能上昇。
搬運術	政治、統率	減輕〔出征〕〔輸送〕時的軍糧消費。
醫療術	政治、智力	傷兵的恢復速度上升。
改善歲收	政治、統率	於設施「市場」「農園」「兵舍」，不受武將之配屬影響的收入、募兵量會增加。
建築術	武力、智力	減輕建設、增築費用。與Lv相同的設施Lv為止的增築期間縮短1回合。
募集義兵	武力、統率	支配都市的兵力會對應每季節的名聲而增加。
民間支援	政治、智力	設施「市場」「農園」的收入會隨著名聲而增加。
交涉術	政治、智力	〔外交〕的交涉有利於己勢力。

特技

何謂特技

武將初始即有之特別能力是也。可以提高設施的效果，或是用於開發秘策等，其效果各式各樣。或可以陳情（P.32）修得。
藉由被授與（P.30）特定的名品，或可獲得特技效果。

特技一覽

特技名	效果
商才	分發至設施「市場」的話，資金收入將更為增加。
耕作	分發至設施「農園」的話，軍糧收入將更為增加。 開發秘策「占糧之策」的必備條件。
名士	分發至設施「市場」「農園」的話，名聲將會上升。 開發秘策「求財之策」的必備條件。
兵心	分發至設施「兵舍」的話，傷兵的恢復速度會上升。 開發秘策「用眾之策」「援兵之策」的必備條件。
練兵	分發至設施「兵舍」的話，募兵量將更為增加。 開發秘策「回營之策」「鼓舞之策」的必備條件。
收集	分發至設施「求人所」的話，可以發現名品。 開發秘策「求賢之策」「收奪之策」的必備條件。
人脈	分發至設施「求人所」的話，可以登庸鄰接都市的在野武將、俘虜武將。 開發秘策「求賢之策」的必備條件。
監視	分發至設施「巡察局」的話，可阻止俘虜武將的脫逃。 開發秘策「絕道之策」「無策之策」「伏兵之策」的必備條件。
補修	分發至設施「巡察局」的話，都市防禦的恢復速度會上升。 開發秘策「禁回之策」「空城之策」的必備條件。
口才	（外交）的交涉次數增多1次。 開發秘策「折衝之策」「離間之策」「連環之策」的必備條件。
豪傑	於戰鬥中可以向與自己相同的兵科發動特殊攻擊。 開發秘策「用眾之策」的必備條件。
單挑	於戰鬥中藉由單挑（P.44）而獲得「必殺」與「反擊」的機率上升。 開發秘策「收奪之策」的必備條件。
神速	戰鬥中的機動力上昇。 開發秘策「縮地之策」「援兵之策」「回營之策」的必備條件。
水練	戰鬥中於淺灘的機動力不會降低。 開發秘策「縮地之策」「連環之策」的必備條件。
遠射	戰鬥中遠距離攻擊的射程擴大。

特技名	效果
攻城	戰鬥中各予敵本營或城門的損害增加。 開發秘策「禁出之策」的必備條件。
兵器	戰鬥中兵器（衝車、投石）的攻擊力、防禦力、破壞力上升。
冷靜	戰鬥中部隊動搖時的影響變小。 開發秘策「空城之策」的必備條件。
軍師	戰略中分發至設施「計略府」的話，可以降低鄰接都市的防禦。 戰鬥中可延長秘策的效果。 開發秘策「離間之策」「封印之策」「無策之策」「伏兵之策」「空城之策」「連環之策」的必備條件。
鬼謀	戰略中分發至設施「計略府」的話，可以防止敵武將的特技「軍師」「鬼謀」的效果，並可奪取鄰接都市的兵器。 戰鬥中成為伏兵。 開發秘策「絕道之策」「封印之策」「無策之策」的必備條件。

名聲

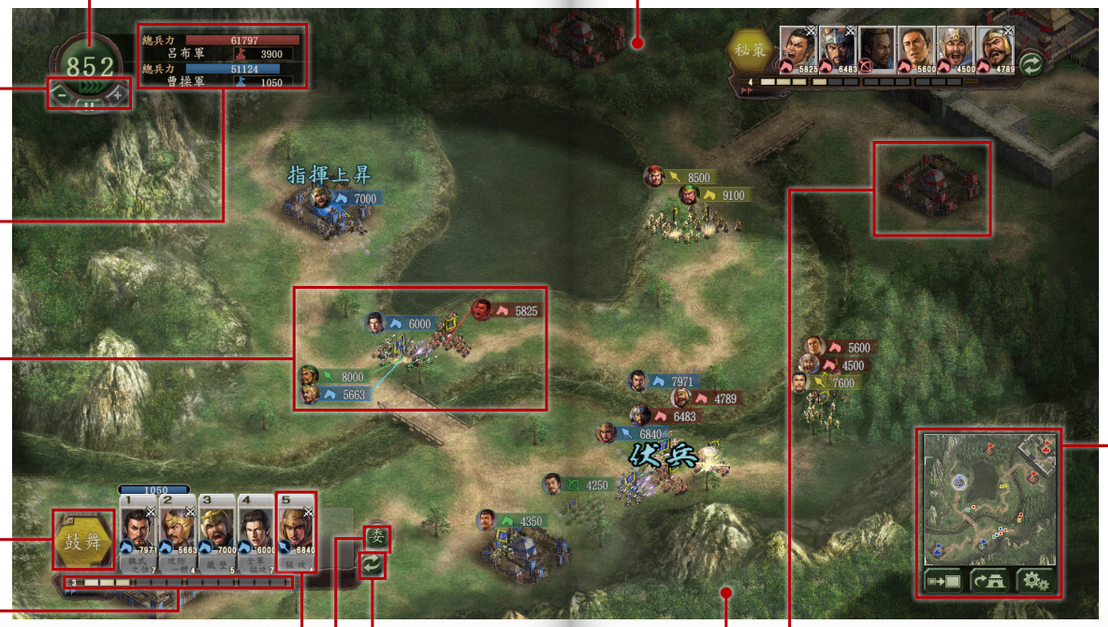
該勢力名聲之高低。上升的話，可以獲得更高位階的官爵，或是有利於外交。此外，還有名聲愈高效果越好的秘策或技法。

●提升名聲的條件
- 建設設施「巡察局」（P.25），分發武將。
- 將擁有特技「名士」的武將分發至設施「農園」「市場」（P.25）。
- 於政廳（P.18）聽取民眾的陳情，並讓武將執行。
- 履行同盟勢力的請求。
- 擁立漢帝（P.20）。
- 釋放俘虜武將（P.12）。
- 獲得固有技法（P.36）「復興漢室」。

●名聲降低的條件
- 處決現役武將。
- 雖然接受了同盟勢力的要求，但卻違反約定而沒有派送援軍。
- 於同盟勢力遭到其他勢力攻擊時，拒絕援軍的要求。

戰鬥

畫面的讀法



剩餘時間
成為0的話戰鬥結束，守備方獲勝。

調整戰鬥速度、暫停
戰鬥以即時方式進行。
以環境設定（P.11）可以設定部隊選擇中暫停與否。

總兵力
紅色為敵勢力，藍色為己勢力（敵勢力相互戰鬥時，藍色為攻擊方）。
▶為本營的預備兵力。

部隊
顯示兵科與兵力。
潰逃的話顯示體力。
選擇部隊的話，以藍色圓圈顯示戰法範圍。

秘策
點擊發動。

指揮點數
累積點數用以使用戰法（P.46）。
隨著時間的經過而累積（最多12），陣的支配數越增加的話，累積的速度也越快。

武將圖示

切換主軍、援軍

委任選單
可自動設定部隊的行動等。

戰鬥地圖
可以用滑鼠或快捷鍵（P.49）捲動、擴大或縮小地圖。

陣
支配的話，指揮點數的上升速度會加快。於畫面左下方顯示所占據陣數的▶。

視野
以部隊為中心，圓圈的範圍為視野。
敵部隊在進入視野前不會被顯示。

迷你地圖
可確認全體戰場。點擊處顯示戰鬥地圖。

本陣	我方	敵
部隊	我方	敵
陣	我方	敵
援軍	我方	敵

鏡頭推近、鏡頭拉遠

全軍退卻
所有部隊退卻的話即為敗北。

功能

環境設定（P.11）	設定遊戲環境。
開始選單（P.8）	返回開始選單。
結束遊戲	結束遊戲。

狀態

	移動中。		攻擊本營中。
	攻擊部隊中。		被攻擊中。
	攻擊城門中。		潰逃中。

兵力

戰法、消費指揮點數
各個武將有其固定的戰法。

兵科（P.45）

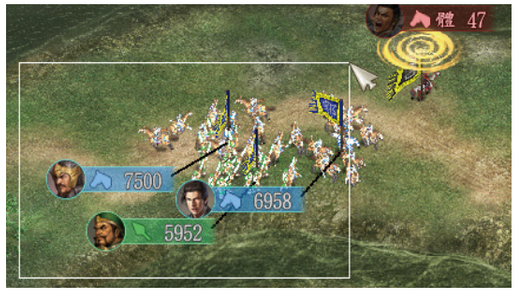
戰鬥的流程

❖移動部隊❖

部隊向目標移動，如果目標為部隊、本營、城門的話即進行攻擊。

【選擇部隊】	點擊左下的部隊圖示，或是直接點擊部隊。
【設定目標】	於部隊選擇中右鍵點擊目標。
【解除選擇】	點擊空白處。

※關於觸控螢幕的操作，請參閱（P.43）。



拖曳的話可以選擇多種部隊。

❖獲取陣❖

我方的陣立有藍旗，敵陣則為紅旗。如果敵部隊不在陣內，我方部隊只要通過的話即可將該陣獲為己軍所有。
取得陣的話，指揮點數的上升速度會加快。

取得陣的話，指揮點數的上升速度會加快。

❖使用戰法（P.46）❖

累積有指揮點數的話，可以使用戰法。主軍、援軍的指揮點數是個別累積的。
將游標對準部隊的話，戰法的效果範圍會以藍色圓圈顯示（僅對於發動部隊產生效果之戰法時不會顯示範圍）。

將游標對準部隊的話，戰法的效果範圍會以藍色圓圈顯示。

❖讓敵部隊潰逃❖

思考兵科之利害關係，驅使戰法攻擊敵部隊。我方的「攻擊力」及敵方的「防禦力」會影響給予敵部隊的損害。
部隊的兵力降為0的話，部隊即會潰逃。於潰逃狀態遭到攻擊的話，武將的體力會減少，當武將的體力降為0的話，武將即會發生退卻（脫離戰場）、俘獲（成為敵人的俘虜）、戰死（之後的遊戲不再登場）之任一現象。
殘餘體力返回本營的話，可以使用本營的預備兵再度出擊。

※再出擊須花費一定時間。
※援軍潰逃的話即無法再出擊。

❖突破城門❖

要攻擊守備方的本營的話，必須突破防守本營的城門。
當城門的量表減為0的話即可突破城門。
城門或本營的損害狀態將受「破壞力」影響。

戰鬥中的觸控螢幕操作

選擇	輕擊部隊或是武將圖示
移動	於部隊選擇中，輕擊移動目標（如目標為敵之部隊、城門、本營的話則進行攻擊）
鏡頭推近／鏡頭拉遠	輕擊鏡頭（P.41）
部隊置中	2次輕擊部隊圖示的話，鏡頭即跳至部隊
捲動	以拖曳操作捲動畫面
矩形選擇	以兩指同時輕擊複數選擇部隊
解除選擇	輕擊選擇中的部隊或武將圖示／矩形選擇地面（兩指同時輕擊）

單挑

戰鬥中部隊交戰時，有時會發生單挑。

❖單挑的流程❖

單挑以最多五回合（5戰）的較量決定勝負。
每一回合（1戰）士氣量表會左右增減，當五回合結束時，量表較長者獲勝。
「武力」越高的話，可以有利的進行單挑。

單挑開始的話，會顯示「天」「地」「人」的技牌。相互選擇「天」「地」「人」中任意的牌符，以〔決定〕進行較量。

「天」勝「地」，「地」勝「人」，「人」勝「天」。

同種類的牌符可以複數選擇，如果牌符之種類與對手相同的話，則合計數字較大者獲勝。

量表依據得勝數字大小左右增減。

此外，有些武將持有王牌之「必殺」與「反彈」。「必殺」可將自己的牌符的數字全部加倍。「反彈」則為將自己牌符的數字減為0的同時，但是卻可以反彈對手的攻擊以增加自己的量表。

當任一方的士氣量表降為0，或是已較量了五回合的話，單挑即告結束。

❖單挑的結果❖

士氣量表降為0的話，部隊的兵力即減為0而潰逃。當士氣量表大量減少時，有可能會被捕捉。
如果雙方都殘餘士氣量表而結束單挑的話，則士氣量表較短的一方的部隊兵力將會減少。

戰鬥的勝敗條件

勝利
- 敵本營的預備兵減為0。
- 主軍的敵武將全部退卻、戰死、俘虜。
- 守備方的話，即為限時截止。

↓

攻擊方的話，可以支配都市。

敗北
- 我方本營的預備兵減為0。
- 主軍的我方武將全部退卻、戰死、俘虜。
- 攻擊方的話，即為限時截止。

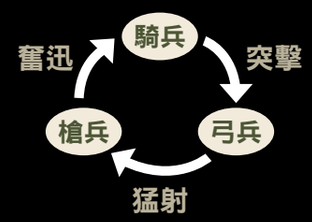
↓

守備方的話，都市被奪取。

兵科

兵科主要有三種，所率兵科依據武將而定。
各自有其三者互相制衡的有利與不利，有利的兵科對於不利的兵科可以發動特殊攻擊(奮迅、突擊、猛射)。發動特殊攻擊的話，可以給予敵部隊追加打擊。

除此之外，還有「衝車」「投石」之兵科。「衝車」、「投石」為適合攻城戰的兵器，優於給於城門或本營損害之破壞力。
可以於「製造所」（P.25）製造。要製造的話，必須研究技法「製造兵器」（P.37）。



戰法一覽

所謂戰法，乃是所有武將各自僅可持有1種的可用於戰鬥（P.40）的能力。
戰法各有其消費指揮點數，使用的話會消費費用相當的指揮點數。

戰法名	消費指揮點數	效果
攻擊強化	2	自己的攻擊力上昇。
全攻擊強化	6	範圍內的我方的攻擊力上升。
槍攻擊強化	5	範圍內的我方槍兵的攻擊力上升。
弓攻擊強化	5	範圍內的我方弓兵的攻擊力上升。
馬攻擊強化	5	範圍內的我方騎兵的攻擊力上升。
攻擊弱化	5	使範圍內的敵人的攻擊力下降。
防禦強化	2	自己的防禦力上昇。
全防禦強化	5	範圍內的我方的防禦力上升。
槍防禦強化	4	範圍內的我方槍兵的防禦力上升。
弓防禦強化	4	範圍內的我方弓兵的防禦力上升。
馬防禦強化	4	範圍內的我方騎兵的防禦力上升。
防禦弱化	5	使範圍內的敵人的防禦力下降。
攻城強化	2	自己的破壞力上昇。
全攻城強化	5	範圍內的我方的破壞力上升。
破壞力弱化	4	使範圍內的敵人的破壞力下降。
速攻	2	自己的機動力上昇。
全軍速攻	4	範圍內的我方的機動力上升。
機動力弱化	4	使範圍內的敵人的機動力下降。
射程強化	2	自己的攻擊力上升，擴展射程。
全軍遠射	3	範圍內的我方弓兵與投石的攻擊力上升，擴展射程。
射程弱化	2	使範圍內的敵弓兵與投石的攻擊力下降，縮短射程。
武力上昇	2	範圍內的我方的武力上升。
武力下降	2	使範圍內的敵人的武力下降。
智力上昇	2	範圍內的我方的智力上升。
智力下降	2	使範圍內的敵人的智力下降。
索敵	2	自己的機動力上升，擴展視野。
全軍索敵	3	範圍內的我方機動力上升，擴展視野。
挑釁	4	讓範圍內的敵人開向發動部隊。
伏兵	4	自己成為伏兵。
火計	6	給予範圍內的敵人智力差相應的損害。
大打擊	6	給予範圍內的敵人武力差相應的損害。
鎮靜	3	範圍內的我方的動搖及挑釁恢復。

戰法名	消費指揮點數	效果
槍軍兵擊	4	範圍內的我方槍兵可以向全兵科發動奮迅。
弓軍兵擊	4	範圍內的我方弓兵可以向全兵科發動猛射。
騎軍兵擊	4	範圍內的我方騎兵可以向全兵科發動突擊。
猛攻	4	自己的攻擊力、破壞力上昇。
伏兵神速	5	自己的攻擊力、機動力上升並成為伏兵。
剛勇	5	自己的武力、攻擊力上升，動搖、挑釁恢復。
鐵壁	5	自己的武力、防禦力上升，動搖、挑釁恢復。
遠射兵擊	5	自己的攻擊力上升，擴展射程、視野。此外，還可以向全兵科發動猛射。
老當益壯	4	自己的戰鬥力長時間上昇。
槍軍堅守	6	範圍內的我方槍兵的防禦力、武力、智力上升。
弓軍強射	6	範圍內的我方弓兵的攻擊力、防禦力上升，擴展射程、視野。
騎軍神速	6	範圍內的我方騎兵的攻擊力、機動力上升。
全軍兵擊	5	範圍內的我方可以向全兵科進行特殊攻擊。
虛誘掩殺	7	使範圍內的敵人的攻擊力下降並開向發動部隊。
槍兵擊封印	3	範圍內的敵人無法發動奮迅。
弓兵擊封印	3	範圍內的敵人無法發動猛射。
騎兵擊封印	3	範圍內的敵人無法發動突擊。
文武下降	3	使範圍內的敵人的統率、武力、智力下降。
埋伏之毒	7	給予範圍內的敵人智力差相應的損害，並降低其戰鬥力。
攻防一體	4	自己的攻擊力、防禦力、武力、智力上升。
突破	4	自己的攻擊力、破壞力、機動力上昇。
全軍猛攻	7	範圍內的我方的攻擊力、破壞力大幅上升。
強襲	5	自己的攻擊力、機動力上升並可以向全兵科進行特殊攻擊。
神火計	7	給予範圍內的敵人智力差相應的損害，並降低其攻擊力、防禦力。
連環計	6	使範圍內的敵人的機動力、智力下降。
魏武之強	7	範圍內的我方的防禦力、防禦力、武力、智力上升。
義勇兵	7	範圍內的我方的攻擊力、防禦力上升，傷兵恢復。
千里行	6	自己的攻擊力、破壞力、武力上升並可以向全兵科進行特殊攻擊。
萬人敵	6	自己的攻擊力、防禦力、武力上升並可以向全兵科進行特殊攻擊。
八陣之法	7	範圍內的我方的戰鬥力上升並成為伏兵。
速戰固守	7	範圍內的我方的防禦力、機動力、武力、智力上升。
單騎驅	5	自己的攻擊力、防禦力、機動力上昇。
全軍防護	7	範圍內的我方的防禦力上升，擴展視野。此外，動搖、挑釁將會恢復。
美女連環	5	使範圍內的敵人的機動力、武力下降。
人中呂布	7	給予範圍內的敵人武力差相應的損害，並使其動搖。

※所謂戰鬥力，即為攻擊力、防禦力、破壞力之總稱。

威力加強內容

新秘策系統（P.6）

全面更新的「秘策」，更加提昇三國志般秘策的攻防樂趣。
使用軍師，發動秘策。對於被發動的秘策，還可以用防策予以抵消。

都市技術（P.10）

都市內政藉由都市技術而強化。
各都市依據所建設之設施發展獨自的都市技術，並可享受其恩惠。還可以組合活用地區特色的戰略。

異民族（P.12）

戰略、外交因為異民族的登場而大大改變。
如何因應，正是君主展現手腕之處。

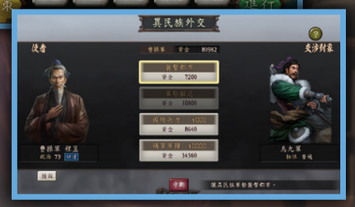
兵科與兵裝（P.14）

細分的兵科，讓戰術更為多彩。
使用「兵裝」變更為新的兵科。
「虎豹騎」、「戰車」、「連弩」等，編組專屬自己的部隊吧！

除此之外，還有多項威力加強！

戰略（P.16）
- 追加「毒泉之策」、「封都之策」等新秘策
- 變更部分的「設施」效果
- 藉由「提拔武將」讓無名之人物成為武將
- 還有「災害」等新的事件

戰鬥（P.19）
- 軍師以「參軍」身分出征
- 守備方可以「配置部隊」
- 追加「兵法陣」、「強化陣」
- 武將相互間的「聯手」、「強敵」



編輯功能（P.23）
- 名品、武將、戰法等各式編輯功能
- 實現遊戲中編輯

新秘策與防策

發動秘策的流程

秘策的發動方法變更了。
秘策可以由君主或是擁有「軍師」特技的武將發動。可發動的秘策，因各武將而定。

回合開始時

恢復「秘策點」。
如有設施「計略府」的話，可增加恢復量。

選擇秘策

點擊戰略畫面的秘策按鈕的話，將顯示秘策選擇畫面。
擁有特技「軍師」的武將所持有的秘策，會以一覽的形式顯示於秘策選擇畫面。
依據秘策之不同，所消費的「秘策點」也因之而異。

發動秘策

選擇並發動秘策。
如秘策以敵勢力為對象的話，則敵勢力或有可能會展開「防策」（P.8）。
防策成功的話，秘策將喪失效果。
※己勢力也可藉由防策讓敵勢力的秘策失效。

秘策點

「秘策點」為發動秘策所需的點數，每回合會恢復。
發動秘策的話則會消耗。防策（P.8）或獻策亦會消耗。武將的智力越高的話，則所消耗的秘策點數越少。
建設設施「計略府」（P.16）的話，每回合的恢復量會增加。位於勢力內之計略府的合計設施Lv越高的話，則秘策點的恢復量也會更為增加。

獻策

於秘策發動中僅可實行1次的〔獻策〕。成功的話，秘策的效果會上昇，或延長發動期間。
此外，擁有特定特技的武將或有可能會進行「特殊獻策」。特殊獻策會發揮與普通獻策相異的特殊效果。
可進行特殊獻策的特技因秘策而不同。

戰鬥時的秘策

於戰鬥中要發動秘策的話，必須以〔軍事〕的〔出征〕編組「參軍」（P.19）於軍勢。
可選為參軍者，僅限君主或擁有特技「軍師」之武將。如同戰略中的秘策一般，可發動的秘策，因武將而定。此外，發動必須有秘策點。

防策

以敵勢力為對象的部分秘策，有時候能被防備。
發動秘策時，如有擁有該秘策之防策的武將存在的話，消耗秘策點（P.7）20的話可以展開防策。秘策點不足的話，無法展開防策。
展開防策的武將的「智力」越高的話，則防策越容易成功。防策成功的話，可讓秘策無效。
※即使沒有擁有特技「軍師」的武將也可以展開防策。

秘策一覽

❖戰略❖

秘策名	基礎秘策點	效果	效果期間	防策之有無
求賢之策	650	登庸武將的範圍擴展到所有都市，登庸成功率上昇。	2	×
求財之策	450	於每一回合獲得與名聲相應的資金、軍糧、兵力。	3	×
占糧之策	400	不再需要俸祿，可獲得相應的軍糧收入。	3	×
折衝之策	350	來自所有其他勢力的印象達到最高，即使外交談判成立也不會降低。	3	×
縮地之策	500	輸送、移動皆可於1回合內到達。	3	×
用眾之策	800	武將的指揮兵力增加（上限30000）。	3	×
名工之策	400	建設、增築所花費的資金減少，期間也縮短。	2	×
離間之策	750	所指定的敵勢力的收入減少，情義低的武將的忠誠降低。	2	○
收奪之策	400	奪取指定的敵勢力的所有所屬都市的資金、軍糧、兵力收入。	2	○
封印之策	450	所指定的敵勢力無法發動秘策。此外，發動中的秘策也會無效。	2	○
絕道之策	650	所指定的敵勢力的所有所屬都市的出征，以及派向所有所屬都市的援軍的兵力會受限。	1	○
毒泉之策	400	所指定的敵勢力的所有所屬都市的傷兵將無法恢復，傷兵將減少。	2	○
烏合之策	600	所指定的敵勢力的所有武將的統率降低。此外，位於敵勢力的所屬都市的設施「兵舍」的募兵量會減少。	2	○
忘技之策	550	令所指定的敵勢力的所有技法Lv降低。	3	○
封都之策	450	令所指定的敵勢力的所有都市技術無效。	3	○

❖戰鬥❖

秘策名	基礎秘策點	效果
遠望之策	200	於一定時間當中，視野可擴展至戰場全體。
鼓舞之策	280	於一定時間當中，所有己方部隊的戰鬥力（攻擊、防禦、破壞）上昇。
禁出之策	200	於一定時間當中，本營內的敵部隊變得無法出擊。
禁回之策	200	於一定時間當中，所有的敵部隊無法返回本營。
伏兵之策	300	於一定時間當中，所有己方部隊成為伏兵。
援兵之策	220	將預備兵平均分配補充給出征中的己方部隊。
回營之策	220	所有己方部隊返回本營。
無策之策	280	於一定時間當中，敵人無法使用秘策與戰法。
連環之策	280	於一定時間當中，所有的敵方部隊的機動力降低。
空城之策	280	於一定時間當中，己方之本營及城門所受到的損害大幅減少，所支配的陣不會被奪取。
偽報之策	250	所有敵部隊的兵力之部分返回本營。
穴攻之策	250	於一定時間當中，所有部隊的破壞力上昇。
指揮之策	300	指揮點數增加。此外，敵人的指揮點數會減少。
治癒之策	280	所有己方部隊及己方本營的傷兵之部分會恢復。
俘虜之策	280	於一定時間當中，所有的己方部隊的機動力上昇。另外，攻擊敗逃中的敵人的話，一定可以將其逮捕。

※「治癒之策」、「俘虜之策」無法於連線對戰使用。

都市技術

何謂都市技術

都市技術為各都市所發展之技術，可對於戰略、戰鬥發揮各種有利的效果。
建設於都市的設施如符合條件（種類、設施Lv合計）的話，可以獲得都市效果。
如因為改建設施而不符合條件的話，則都市技術會失去效果。
此外，可獲得效果的都市技術因各都市而定。部份都市技術僅限特定地區才能獲得。

都市技術一覽

系統	名稱	效果	條件
特技	神速技能	位於都市的所有武將成為擁有特技「神速」的狀態。	市場Lv2／兵舍Lv3／求人所Lv2
	水練技能	位於都市的所有武將成為擁有特技「水練」的狀態。	農園Lv2／兵舍Lv3／巡察局Lv2
	遠射技能	位於都市的所有武將成為擁有特技「遠射」的狀態。	市場Lv2／農園Lv3／兵舍Lv2
	攻城技能	位於都市的所有武將成為擁有特技「攻城」的狀態。	兵舍Lv3／製造所Lv2／技法所Lv2
	兵器技能	位於都市的所有武將成為擁有特技「兵器」的狀態。	兵舍Lv3／製造所Lv2／巡察局Lv2
發展	防災技術	因災害所受的損害減輕。	市場Lv2／農園Lv2／求人所Lv3
	市場活性	設施「市場」的資金收入增加。	市場Lv12／製造所Lv2／求人所Lv2
	開發農園	設施「農園」的軍糧收入增加。	農園Lv12／技法所Lv2／巡察局Lv2
	強化保安	設施「巡察局」的治安上昇量增加。	兵舍Lv2／計略府Lv2／巡察局Lv3
	榮譽	名聲上昇。	農園Lv1／求人所Lv1／巡察局Lv3
	量產技術	兵裝的製造量增加。	製造所Lv6／技法所Lv3／求人所Lv3
	開發道路	移動至鄰接都市的時間縮短。	市場Lv5／製造所Lv5／技法所Lv3

系統	名稱	效果	條件
兵科	研究戰車	製造編組戰車所需的兵裝「戰車」（P.15）成為可能。	市場Lv3／兵舍Lv3／製造所Lv2
	研究連弩	製造編組連弩所需的兵裝「連弩」（P.15）成為可能。	農園Lv3／兵舍Lv3／製造所Lv2
	研究大盾	製造編組大盾所需的兵裝「大盾」（P.15）成為可能。	農園Lv3／兵舍Lv3／製造所Lv2
	培育虎豹騎	製造編組虎豹騎所需的兵裝「虎鎧」（P.15）成為可能。	市場Lv3／兵舍Lv3／製造所Lv2
防禦	築城術	城門、關的最大防禦值上昇。	市場Lv6／製造所Lv1／巡察局Lv2
	築城術・極	城門、關、兵法陣、強化陣的最大防禦值大幅上昇。	市場Lv6／製造所Lv3／巡察局Lv6
	培育軍醫	敗逃回本營的武將變得可立即再度出擊。	技法所Lv3／求人所Lv3／巡察局Lv6
	治療設施	本營的傷兵漸漸恢復成為預備兵。	市場Lv2／技法所Lv2／巡察局Lv6
	軍樂台	於自己都市之戰鬥的指揮點數累積速度上昇。	農園Lv3／計略府Lv2／技法所Lv2
妨礙	妨礙築城	鄰接敵都市的城門、關的最大防禦值降低。	兵舍Lv6／計略府Lv2／求人所Lv2
	大妨礙築城	鄰接敵都市的城門、關、兵法陣、強化陣的最大防禦值大幅降低。	兵舍Lv6／計略府Lv6／求人所Lv3
	識破兵法陣	讓鄰接敵都市的兵法陣其攻擊、防禦上昇之效果無效。	農園Lv5／兵舍Lv5／計略府Lv6
	妨礙製造	鄰接都市的兵裝製造量減少。	兵舍Lv6／製造所Lv2／計略府Lv2
	妨礙出征	敵軍勢的預備兵的最大數減少。	市場Lv2／農園Lv2／計略府Lv6
	大妨害出征	敵軍勢的預備兵的最大數大幅減少。	市場Lv6／農園Lv3／計略府Lv6

※由右點主畫面/都市畫面出現的選單中選擇〔技術〕，或是由〔建設〕、〔增築〕選擇〔都市技術〕的話，可以確認都市技術的情報。

異民族

何謂異民族

不支配都市的特殊勢力。
分別有「南蠻」、「烏丸」、「匈奴」、「山越」、「氐羌」5個勢力，互相於不同的都市出現。
此外，擁有獨自的兵科、戰法。
與異民族可以透過〔外交〕進行談判，或是進行討伐。

與異民族的外交

由〔外交〕選擇〔異民族〕的話，於一般的外交相同，可以派遣談判的使者至異民族。
與異民族的外交可以透過支付金錢進行以下談判。

襲擊都市	令其襲擊鄰接的敵都市。遭到襲擊的都市的治安會低落，放任不管的話，兵力或軍糧會進一步減少，設施將遭到攻擊。
軍勢撤退	令襲擊自己都市的異民族撤退。
傭用兵力	雇用兵力。
購買軍糧	購入軍糧。

討伐異民族

所出現的異民族，如不以〔外交〕使其〔撤退軍勢〕，或是不以〔軍事〕進行〔討伐〕的話，將持續攻擊都市一段時間。
於出現異民族的都市選擇〔軍事〕的〔討伐〕的話，於〔出征〕相同，可以編組軍勢。編組後選擇〔進行〕的話，即和異民族的軍勢進入戰鬥。
討伐時，如果超過時間的話即告敗北。
即使敗北，都市也不會被奪取。
戰鬥獲勝的話，異民族的軍勢將撤退，可奪取資金或軍糧。

異民族一覽

名稱	勢力圈	異民族兵科（P.14）與異能	異民族戰法與效果	容易出現的季節
南蠻	江陵、長沙、武陵、零陵、桂陽、永安、江州、成都、雲南	藤甲 遭到特殊攻擊的話，成為「憤怒」狀態，變為可以向全兵科進行特殊攻擊。 戰象 對於陣或城門等建造物可以發動特殊攻擊「突進」。	蠻聲恫喝（消耗指揮6） 範圍內的敵人的戰鬥力(攻擊、防禦、破壞)、機動力降低。 粉碎打擊（消耗指揮6） 給予範圍內的敵人相應於武力差的損害，敵人的防禦會降低。	冬
烏丸	襄平、北平、薊、南皮、鄴、平原、北海、濮陽、陳留	烏丸 特殊攻擊皆為高威力的「暴擊」。	神速猛射（消耗指揮5） 己部隊的攻擊、機動力上昇，全兵科變為可以進行特殊攻擊。 戰意高昂（消耗指揮5） 範圍內的己方的武力、攻擊上昇。	冬
匈奴	晉陽、洛陽、許昌、宛、汝南、新野、江夏	匈奴 特殊攻擊皆為「毒射」，讓敵人成為中毒狀態。	匈奴亂射（消耗指揮6） 給予範圍內的敵人相應於武力差的損害，敵人的機動力會降低。 群狼猛進（消耗指揮7） 範圍內的己方的武力、攻擊、機動力上昇。	春
山越	小沛、下邳、壽春、吳、建業、廬江、會稽、柴桑	山越 可以向遠距離的敵人發動特殊攻擊（「投槍」）。	凶猛（消耗指揮3） 己部隊的武力、破壞、機動力上昇。 全軍兇猛（消耗指揮5） 範圍內的己方的武力、破壞、機動力上昇。	春
氐羌	西涼、天水、長安、漢中、上庸、襄陽、梓潼	鐵車 特殊攻擊皆為「亂突」，讓敵人成為動搖狀態。	鐵壁突擊（消耗指揮6） 己部隊的武力、防禦上昇，全兵科變為可以進行特殊攻擊。 勇猛果敢（消耗指揮3） 己部隊的武力、破壞上昇。	夏

山賊

除了「南蠻」、「烏丸」、「匈奴」、「山越」、「氐羌」的異民族之外，有時候還會出現「山賊」。山賊雖然沒有獨自的兵科或戰法，但出現於所有都市。

兵科與兵裝

兵科系統與兵科

兵科的種類獲得追加及變更，並按照系統被分類。要編組「輕槍」、「輕弓」、「輕騎」以外的兵科，必須於設施「製造所」製造兵裝或兵器。此外，於編組軍勢時，僅限屬於相同兵科系統的兵科可以變更(各武將之兵科為固定)。

※兵器(衝車、投石)可由任何兵科系統進行變更。

❖兵科一覽❖

兵科系統	名稱	特徵	所需兵裝
槍兵	輕槍	槍兵的基本兵科。破壞力高。	—
	重槍	與輕槍相比，雖然攻擊、防禦、破壞較高，但機動力低。	重裝
	大盾	與輕槍相比，防禦力高。	大盾
騎兵	輕騎	騎兵的基本兵科。機動力雖高，但無法攀登城牆。	—
	重騎	與輕騎相比，雖然攻擊、防禦、破壞較高，但機動力低。	重裝
	戰車	攻擊、防禦、機動力高，雖然可以進行範圍攻擊，但攻擊間隔長。	戰車
	虎豹騎	攻擊、防禦、破壞、機動力高。	虎鎧
弓兵	輕弓	弓兵的基本兵科。可以進行遠距離攻擊。	—
	重弓	與輕弓相比，雖然攻擊、防禦、破壞較高，但機動力低。	重裝
	連弩	可進行遠距離攻擊，攻擊間隔短。	連弩
兵器	衝車	防禦、破壞雖高，但機動力低。	衝車
	投石	雖然破壞高，並且可以進行遠距離，但機動力低。	投石

❖異民族兵科一覽❖

異民族（P.12）的軍勢僅可編組異民族專用的兵科。
異民族的兵科各有被稱為異能的特徵。

兵科系統	名稱	特徵	異民族名稱
槍兵	山越	防禦、破壞高，可以進行遠距離攻擊。擁有異能「投槍」（P.13）。	山越
	藤甲	防禦、破壞雖高，但弱於「火計」、「神火計」。擁有異能「憤怒」（P.13）。	南蠻
騎兵	鐵車	攻擊、防禦、機動力高，雖然可以進行範圍攻擊，但攻擊間隔長。擁有異能「亂突」（P.13）。	氐羌
	戰象	攻擊、破壞高，雖然可以進行範圍攻擊，但機動力低，攻擊間隔長。擁有異能「突進」（P.13）。	南蠻
弓兵	烏丸	攻擊、機動力高，可以進行遠距離攻擊。擁有異能「暴擊」（P.13）。	烏丸
	匈奴	防禦、機動力高，可以進行遠距離攻擊。擁有異能「毒射」（P.13）。	匈奴

❖兵科系統之有利與不利❖

槍兵、騎兵、弓兵之兵科系統，有著如右圖般的三者相互牽制關係而存在有利與不利。有利的兵科對於不利的兵科，可以發動特殊攻擊（奮迅、突擊、猛射等）。發動特殊攻擊的話，可以給予敵部隊追加的損害。

此外，騎兵的兵科系統還可以對於兵器的兵科系統發動特殊攻擊。

※異民族兵科的異能（P.13），有時候可以無關於有利不利而發動特殊攻擊。

兵裝

❖製造兵裝❖

配屬武將於設施「製造所」的話，即可以製造兵裝。
「重裝」、「衝車」、「投石」以外的兵裝，僅限有都市技術（P.11）的都市可以製造。
以〔軍事〕的〔輸送〕將所製造的兵裝運送到其他都市的話，其他都市也可以使用兵裝編組兵科。

❖兵裝一覽❖

名稱	可編組的兵科	製造條件
重裝	重槍、重騎、重弓	無。
大盾	大盾	都市技術「研究大盾」（下邳、武陵）。
戰車	戰車	都市技術「研究戰車」（長安、梓潼）。
虎鎧	虎豹騎	都市技術「培育虎豹騎」（許昌、陳留）。
連弩	連弩	都市技術「研究連弩」（柴桑、成都）。
衝車	衝車	技法「製造兵器」Lv1以上。
投石	投石	技法「製造兵器」Lv3以上。

切換兵科顯示

於戰鬥中點擊「系統切換鈕」的話，可以切換部隊的兵科顯示為「兵科」／「兵科系統」。活用於確認兵科系統的有利不利或兵科吧！

強化戰略

設施

巡察局與計略府的設施效果產生變更。

名稱	效果	相關特技及效果
巡察局	名聲、治安上昇。	補修：都市的防禦的恢復量上昇。 監視：阻止俘虜武將的逃脫。
計略府	阻止來自於敵勢力的挖角登庸。此外，秘策點（P.7）的恢復量增加。	軍師：鄰接敵都市的防禦降低。 鬼謀：防止因敵勢力的計略府所造成的都市防禦降低。
製造所	製造兵裝（P.15）。部分兵裝需要都市技術（P.10）或技法才能夠製造。	無。

此外，位於勢力內的「技法所」的設施Lv的合計值越高的話，技法的研究期間將會縮短。

❖聯手（戰略）❖

將有親愛武將或血緣關係的武將2人分發至相同都市的相同種類的設施的話，有時候會發生「聯手」。發生聯手時，如為設施「市場」的話，則會發生如資金收入增加等提高設施的效果。

治安

都市的情報中追加了「治安」。
最大為1000，如治安低的話，受到異民族襲擊的損害會增大。
治安達到最大的話，不會遭到異民族襲擊的損害。

○提升治安的條件
- 建設設施「巡察局」。
- 分發武將於設施「巡察局」。
- 得到都市技術「強化保安」的效果。

○治安降低的條件
- 發生「蝗災」、「洪水」、「瘟疫」。
- 遭到異民族的都市襲擊。
- 戰鬥時城門被突破。

外交

以〔外交〕和異民族進行談判變為可能（P.12），和其他勢力的談判也有變更。

❶ 選擇要進行談判的其他勢力，以及派遣為使者的武將。與君主的契合度越好的話，則談判越容易成功。此外，武將的政治越高的話，交涉越容易成立，擁有特技「口才」的話，一次的派遣可以進行2次談判。

❷〔進行〕而執行期間經過的話，即開始交涉。
選擇要求對方的內容。如無任何要求的話，選擇「貢品」。對方的印象越高的話，可要求的內容也會增加。

❸ 接著，對方對於要求提示條件。依據要求，或有可能未經提示條件即被拒絕。

❹ 決定接受對方的提示條件讓談判成立，或是提出別的條件。談判內容決定的話，會顯示成功率或談判成立後的印象。
※印象越高的話，談判越容易成立。於談判成立時，對於要求的提示少的話印象將會降低，多的話則可以提升印象。

❺ 談判結束的話，使者將返回(花費時間)。

強化戰鬥

提拔武將

藉由訓練或旅行讓無名的人物累積經驗後提拔為麾下武將成為可能。
依據所選擇的訓練或旅行的內容之不同，成為武將時的能力或特技、兵科、戰法也會改變。

❶ 回合開始時，有時候會聽到人物的傳聞。如果聽到人物的傳聞的話，視察設施，選擇要培育為武將的人才。
❷ 對於所選的人才施與訓練，進行教育。依據所選的訓練，能力獲得成長，並修得特技。
❸ 令其出旅以完成訓練。出旅之地大大的影響能力、戰法。旅行結束後，決定戰法及兵科的話，即做為現役武將加入勢力。

災害

戰略中變為會發生災害。
災害有以下4種，經過一段時間之後即會沉靜。

蝗災	軍糧減少，治安低下。 有時候會擴散到鄰接都市。
洪水	兵力與防禦減少，治安低下。僅發生於河川流域。
瘟疫	兵力減少，治安低下。武將有時候會得到「疾病」。 有時候會擴散到鄰接都市。
豐收	軍糧收入增加。

醫療都市

都市的特徵（農業、商業、大都市等）中追加了「醫療」。
醫療都市可於鄰接都市發生戰鬥時，收容傷兵並予以增加。

參軍

於〔出征〕時，編組「參軍」變為可能。
參軍為雖然沒有率領部隊，但與軍勢同行而輔佐戰鬥的軍師。
編組參軍的話，則可以於戰鬥時發動該武將所擁有的秘策。此外，參軍的智力越高的話，出征武將的統率也越高。
可編組為參軍者，僅限君主或擁有特技「軍師」之武將。

※如參軍擁有複數秘策的話，以軍議選擇秘策。

配置部隊

守備方於開戰前配置部隊變為可能。
以軍議選擇秘策，確認軍勢後，選擇〔配置〕的話，即出現部隊配置畫面。
可以配置本營、兵法陣、強化陣於部隊。
選擇陣的話即顯示部隊列表。選擇要配置的部隊後，選擇〔決定〕。
強化陣與部隊的兵科系統一致，而可以得到強化陣效果的部隊，列表中的武將名將顯示為藍色。
配置後選擇〔開戰〕的話，即開始戰鬥。

兵法陣、強化陣、中立陣

陣追加了有「兵法陣」、「強化陣」之特殊效果的陣。
兵法陣與強化陣擁有強化守備方的各種效果，對於讓守備方於戰鬥中處於優勢扮演了重要的角色。攻擊方如何對應這些陣成為關鍵所在。
開戰時，守備方支配著兵法陣、強化陣。中立陣則無人支配。

兵法陣：擁有強化守備方的全部隊及防禦城門的效果。如被攻擊方支配的話，則失去效果。

強化陣：位於強化陣視野內的守備部隊的特殊攻擊會被強化（僅限陣所顯示的兵科系統）。

中立陣：開戰時，不屬於任何軍勢。部隊接觸的話可以進行支配。

受到兵法陣效果的部隊，武將的面框將會發亮。

受到強化陣效果的部隊，兵科圖示的底色將由黑色改變為部隊的顏色。

潛在

潛在為一定以上能力的武將於戰鬥中所發揮的特殊力量。統率、武力、智力各為90以上，100以上的武將會於戰鬥中發揮潛能。

能力	90以上	100以上
統率	開戰起一段時間內，機動力上昇。	陷入窘境時發動「潛力」，防禦大幅提昇。
武力	特殊攻擊以一定機率成為「連擊」(2次連續發動)。	特殊攻擊全部成為「連擊」。
智力	開戰後一段時間內，視野增廣。	可以一定機率「迴避」動搖狀態。

戰法的追加、變更

追加了2項戰法。還追加了異民族專用的戰法（P.13）。

戰法名	消耗指揮	效果
戰法封印	3	範圍內的敵人無法使用戰法。
兵擊封印	5	範圍內的敵人變得無法發動特殊攻擊。

此外，以下的戰法的消費指揮點數也發生變更。消耗指揮點數下降，戰法變得容易使用。除此之外，還有變更了戰法名的戰法。

戰法名	變更後的消費指揮
槍攻擊強化	5
弓攻擊強化	5
馬攻擊強化	5
全防禦強化	5
全攻城強化	5
機動力弱化	4
伏兵	4
火計	6
大打擊	6
槍軍兵擊	4
弓軍兵擊	4

戰法名	變更後的消費指揮
騎軍兵擊	4
伏兵神速	5
騎軍神速	6
全軍兵擊	5
神火計	7
連環計	6
義勇兵	7
八陣之法	7
美女連環	5
人中呂布	7

聯手（戰鬥）與強敵

相互信賴，或是敵對，抑或是有血緣、結拜兄弟、婚姻等特別關係的武將同時出征的話，或有可能發生「聯手」或「強敵」。
2名武將如於相同軍勢的話，則發生聯手，如果相互於敵對軍勢的話，則發生強敵。發生聯手或強敵的話，發生的部隊的能力會上昇或下降。

單挑

單挑中，追加了「牌型」的規則等。

❖技牌的補充❖

一回合（一戰）的比賽輸了，或是用完所有技牌時，當「天地人」的牌型全部齊全的話，技牌將會被補充為5張。

❖「天地人」的角色❖

於勝負時使用技牌的話，所使用的技牌的文字（使用天的話為「天」，使用地的話為「地」，使用人的話為「人」）將殘留於場中。如場中殘留有「天」、「地」、「人」三字的話，則形成「天地人」的牌型，技牌的數字將僅於下回合加倍。

※單挑開始時，「天」、「地」、「人」當中的任一文字會出現於場中。

❖必殺與反彈❖

武力高強，或是擁有特技「單挑」的話，特殊牌「必殺」與「反彈」容易獲得補充。
使用「必殺」的話，自己的技牌的數字會全部加倍。
使用「反彈」的話，天地人的勝負將出現逆轉，比賽輸的話，可以給予對手2倍的損害，獲勝的話，則自己將遭到2倍的損害。

❖勝負結果❖

單挑結束時，量表較短的部隊的兵力，會相應量表而減少。
量表減為0的話，除了兵力減少之外，部隊也會發生動搖。

編輯功能

由開始選單進行編輯

由開始選單的〔編輯〕，可以編輯各種資料。

編輯	登錄新武將	製作、編輯新武將，或是輸出、讀取新武將的資料。 除了至今為止的項目之外，還可以設定最多5項的「所持秘策」。
	編輯武將	對於史實武將的容貌CG或是語音、能力、戰法、特技、秘策等進行編輯。 於設定（P.5）的環境設定之「反映編輯」，將所編輯的內容設為「皆反映」或是「僅反映武將」的話，可將其反映至遊戲當中。
	登錄新名品	製作、編輯新名品，或是輸出、讀取新名品的資料。 於全新開始遊戲時之環境設定將「新名品」設定為「登場」的話，則所製作、讀取的新名品將於遊戲內登場。
	編輯戰法	編輯戰法。對於效果時間或效果範圍、效果強度進行變更。 於設定（P.5）的環境設定之「反映編輯」，將所編輯的內容設為「皆反映」或是「僅反映戰法」的話，可將其反映至遊戲當中。

於遊戲中編輯

於戰略中選擇功能的〔編輯〕的話，可以編輯武將、都市、勢力、軍團、名品的各項資料。
藉由編輯，可以製造喜好的狀況，或是變更武將或名品的強度。

※必須於全新開始遊戲時的環境設定將「遊戲中編輯」設為「有」。